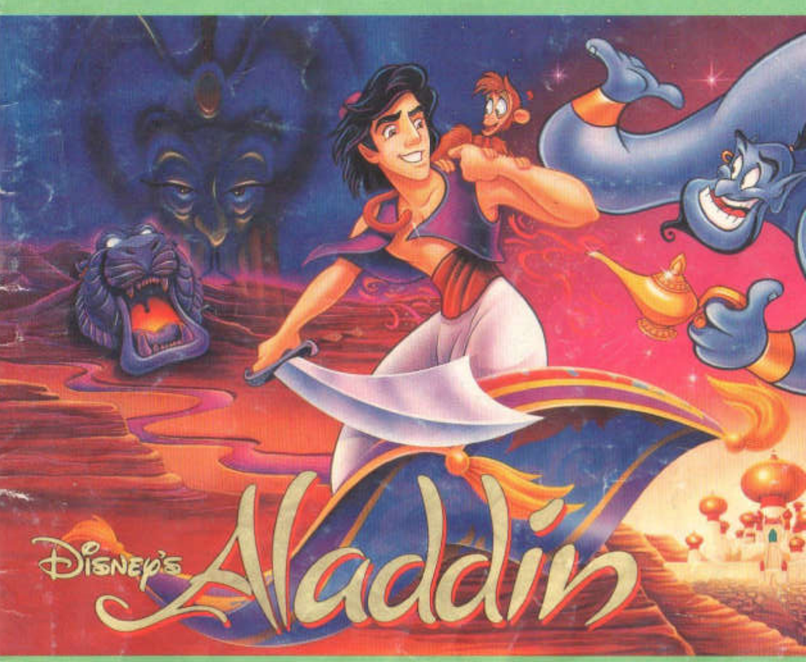
CAPCOM®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
Pº de la Castellana, 39, 28046 Madrid

PRINTED IN JAPAN

CAPCOM®

SNSP-RJ-ESP



MANUAL DE INSTRUCCIONES



ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.



LICENSED BY Nintendo



ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

INDICE DE CONTENIDOS

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

Sigue estas indicaciones para mantener tu cartucho de juego **ALADDIN** en perfectas condiciones.

1. No sometas tu juego a temperaturas extremas, ni frias ni calientes. Mantenlo a temperatura ambiente.
2. No toques los conectores del cartucho. Mantenlo siempre limpio de polvo guardándolo en su protector de plástico.
3. No intentes desmontar tu cartucho de juego.
4. No limpies el cartucho con disolventes, benceno, alcohol o cualquier otro producto abrasivo que pueda dañarlo.

COMENZANDO A JUGAR

1. Inserta tu cartucho de juego **ALADDIN** en tu Super Nintendo Entertainment System y enciende el interruptor de Energía (ON).
2. Cuando aparezca en la pantalla la historia, observa detenidamente cómo el cuento de la lámpara empieza a exponerse. Si no quieres ver la historia en la pantalla, pulsa el botón **START** para pasar al título.
3. Cuando aparezca el título en la pantalla, verás las siguientes opciones:
   Game start (comienzo de juego).
   Password (claves).
   Options (opciones).
   Utiliza el mando de control para mover la mano del genio hasta GAME START y pulsa el botón **START**.

   (Para mayor información sobre la pantalla de claves, lee la sección del manual *"Uso de las Claves"*).
4. Cuando aparezca la siguiente pantalla, serás llevado hasta Agrabah, la ciudad de misterios y encantamientos. Allí te encontrarás con Aladdín y su mono Abu, corriendo por la plaza del mercado intentando burlar a los guardas del palacio.
5. Para finalizar las aventuras de Aladdín, apaga tu Super Nintendo Entertainment System y quita el cartucho del juego.



EL SECRETO DE LA LÁMPARA

"Durante años, el secreto de la lámpara me había sido negado, pero esta noche estaba al alcance de mi mano. Al fin y al cabo, había conseguido unir las mitades del antiguo escarabajo de oro, el cual me condujo a una pista mágica a través de las dunas. Llevando conmigo a un inútil ladrón, Gazeem, me aventuré al desierto. De antemano, observamos que los dos trozos del escarabajo se enterraron en la arena ¡Esto era lo que había buscado!".

"De repente, el suelo empezó a temblar bajo nosotros y una enorme cabeza de tigre salió repentinamente de la tierra. ¡La había encontrado!. ¡Tras tanta búsqueda, la Cueva de las Maravillas!".

"Envié a Gazeem a la boca del tigre con instrucciones de traerme la lámpara. Según se acercaba a la cueva, podía sentir la fuerza de la lámpara. Pero no estaba preparado para lo que iba a ocurrir..."

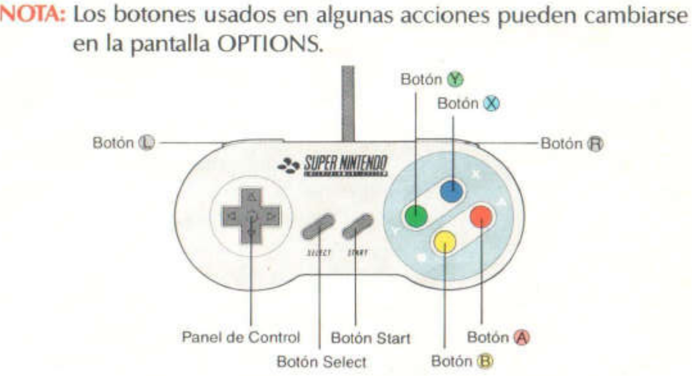
La cueva se enojó y expulsó a Gazeem, callándolo para siempre con sus sólidas garras de piedra. "Solo aquél que sea honesto puede entrar aquí. Aquel cuyas ropas esconden un corazón puro. Un diamante en bruto..."

"En alguna parte encontraré este diamante y entonces el poder de la lámpara será mío".



CONTROLANDO A ALADDIN

NOTA: Los botones usados en algunas acciones pueden cambiarse en la pantalla OPTIONS.



Para mover a Aladdín a la derecha o izquierda: Pulsa en el panel de control **izquierda** (LEFT) o **derecha** (RIGHT).

Para que Aladdín se agache: Pulsa en el panel de control **abajo** (DOWN).

Para que Aladdín salte: Pulsa el botón **B**.

Para que Aladdín corra más rápido: Pulsa el botón **Y**.

Para que Aladdín lance una manzana: Pulsa el botón **A**.

Para que Aladdín se deslice por el aire usando una alfombra: Mantén pulsado el botón **R** (sólo puede hacerse si Aladdín ha conseguido la alfombra).

Para que Aladdín dé un salto mortal sobre un enemigo o un objeto: Salta por encima de un enemigo u objeto, manteniendo pulsado el botón **B**..

Para agarrarte a un saliente o a una viga: Salta hacia el borde del saliente o de la viga y Aladdín automáticamente se agarrará si está lo suficientemente cerca.

Para que Aladdín trepe: Cuando Aladdín esté colgado, pulsa el panel de control **arriba** (UP).

Para hacer una pausa: Pulsa el botón **START**.



¡UN PASO ADELANTE!

Permanecer delante de un obstáculo requiere un gran esfuerzo para Aladdín y Abu. Corriendo por la plaza del mercado, con los guardias pisándoles los talones, Aladdín tiene que zigzaguear alrededor, por encima y a través de los mercaderes que ocupan las aceras. Aunque sea saltando por encima de las cabezas de los guardias que bloquean su camino o que le están lanzando manzanas, el objetivo de Aladdín es siempre dar un paso adelante.



Pero hay más peligros de los que Aladdín piensa. Cada error supondrá una considerable pérdida de fuerza, pero cada movimiento hacia adelante le acercará más a su destino.



CONDUCIENDO LA ALFOMBRA MÁGICA

Cuando Aladdín esté en un aprieto y necesite escapar, la alfombra mágica irá a su encuentro. Una vez que esté montado debe tirar de la borla para guiar a la alfombra mágica por el cielo.

Para volar más alto: Pulsa en el panel de control **arriba** (UP).

Para volar más bajo: Pulsa en el panel de control **abajo** (DOWN).

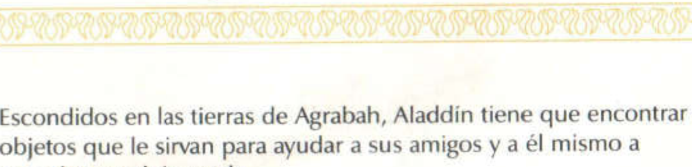
Para volar más rápido: Pulsa en el panel de control **derecha** (RIGHT).

Para volar más despacio: Pulsa en el panel de control **izquierda** (LEFT).





OBJETOS ENCANTADOS



Escondidos en las tierras de Agrabah, Aladdín tiene que encontrar objetos que le sirvan para ayudar a sus amigos y a él mismo a completar su búsqueda.



ALFOMBRA

Encuentra una alfombra para que Aladdín se deslice por el aire.



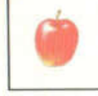
TINAJAS

Ayuda a Aladdín a volcarlas para ver lo que esconden.



COFRE DEL TESORO

Aladdín puede abrirlo saltando encima de él.



MANZANA

Aladdín puede acumular manzanas y usarlas para lanzárselas a sus enemigos.



PAN

Acumula barras de pan para rellenar un corazón en el medidor de vida de Aladdín.



OBJETOS ENCANTADOS CONT.



POLLO ASADO

Encuentra un pollo para rellenar todos los corazones del medidor de vida de Aladdín.



ESMERALDAS

Recoge esmeraldas por el camino, y si acumulas 100, Aladdín obtendrá una oportunidad extra para completar la aventura.



CORAZON

Encuentra un corazón y Aladdín se lo sumará a su indicador de vida.



LÁMPARA MÁGICA

Consigue una lámpara mágica para conceder a Aladdín otra oportunidad para terminar la aventura.



EL MUNDO DE ALADDIN

EL MERCADO

Perseguidos por los guardias del palacio, Aladdín y Abu tienen que robar su pan diario y escapar de sus enemigos.



LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS

Liberados de las mazmorras del palacio, Aladdín y Abu buscan la lámpara mágica en la Cueva de las Maravillas.



ESCAPAR DE LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS

La Cueva de las Maravillas, enojada con Abu por haber intentado robarle el tesoro prohibido, intenta destruir a Aladdín y a Abu, cuando éstos huyen con la lámpara.



EL MUNDO DE ALADDIN CONT.

DENTRO DE LA LÁMPARA DEL GENIO

Después de frotar la lámpara, el Genio sale e invita a Aladdín a entrar en el salvaje y absurdo mundo de la lámpara.



LA PIRÁMIDE

Perdido en medio del desierto, Abu tropieza con una antigua pirámide y Aladdín debe encontrarle antes de que lo hagan los bandidos.



EL PALACIO DE YAFAR

Al regresar del fin del mundo, Aladdín tiene que luchar en su camino hacia el palacio de Yafar para salvar a la princesa Yasmín.







CONSEJOS DEL GENIO DE LA LÁMPARA

1. Aladdín puede tumbar a sus enemigos con los pies, cuando gire en una viga.

2. Aladdín puede saltar un poco más lejos, siempre que consiga una salida lanzada.

3. Aladdín tiene que saltar sobre las cabezas de algunos de sus enemigos varias veces para poder derrotarlos.

4. Si Aladdín golpea a un enemigo u objeto, se volverá invencible durante un segundo. Utiliza este tiempo para pasar cualquier obstáculo inoportuno.

5. Cuando conduzcas la alfombra mágica, no te adelantes demasiado o Aladdín no será capaz de ver las trampas y curvas que se le avecinan.





USANDO LA PANTALLA OPTIONS

Cuando aparezca el título de la pantalla, pulsa el panel de control arriba (UP) o abajo (DOWN), para ir hasta las opciones y pulsa el botón **START**. Cuando aparezca la siguiente pantalla, pulsa de nuevo arriba o abajo para seleccionar la opción que quieras escoger.



BOTONES DE CONTROL

- Esta opción te permite cambiar la colocación de los distintos botones utilizados en el juego.
- Pulsa el panel de control hacia la derecha o izquierda hasta encontrar la colocación que desees usar.

B.G.M.

- Esta opción te permite escuchar los diferentes temas musicales del juego.
- Pulsa el panel de control hacia la derecha o la izquierda para cambiarlos y luego pulsa el botón **B** para escuchar la canción elegida.

SONIDO



- Puedes elegir entre el sonido Stereo o el Monoaural.
- Pulsa el panel de control hacia la derecha o hacia la izquierda para seleccionar la opción que desees.

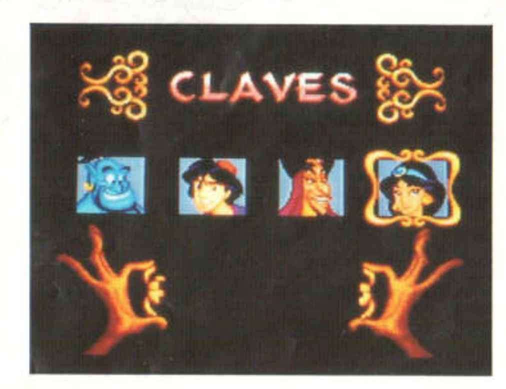
SALIDA

- Elige esta opción y pulsa **START**



USANDO TU CLAVE

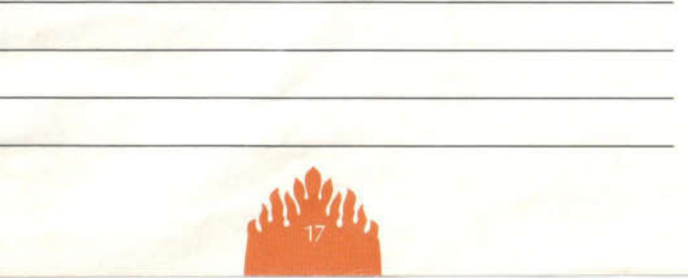
Cuando Aladdín complete un nivel, el Genio aparecerá y te premiará con una clave mágica. Observa qué caracteres aparecen en cada casilla y asegúrate de escribirlos abajo para futuras consultas.



La próxima vez que quieras jugar a **ALADDIN** puedes introducir tu clave secreta eligiendo la opción PASSWORD (Clave) en la pantalla del título. Cuando lo hagas, aparecerá la pantalla de claves (Password). Pulsa el panel de control arriba (UP) o abajo (DOWN) para elegir la letra correcta de la primera casilla. Luego pulsa derecha (RIGHT) para situarte en la siguiente casilla y coloca allí la letra siguiente. Cuando hayas rellenado todo correctamente, pulsa **START**. Si tu clave es correcta, las dos mitades del escarabajo mágico se unirán y te transportarán mágicamente a donde recibiste tu clave.



NOTAS



NOTAS

NOTAS